SPIELANLEITUNG

NES-56-FRG

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

BUCKY O'HARE®

PALCOM SOFTWARE

PALCOM™
SOFTWARE

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

WILLKOMMEN IN DER WELT VON PALCOM

Gratulation! Sie sind nun stolzer Besitzer von Bucky O'Harei® für das Nintendo Entertainment System™. Bitte lesen Sie die nachfolgenden Instruktionen, bevor Sie den Sprung in das Abenteuer wagen.

INHALT

EINLEITUNG 4

SPIELANLEITUNG 5

TIPS 6

WIE MAN BEGINNT 7

WIE MAN DIE „KONTROLLE" BEHÄLT 8

DER SCREEN 9

POWER-UPS 10

DIE MISSIONSABSCHNITTE 11

DAS MAGMA-MUTTERSCHIFF 13

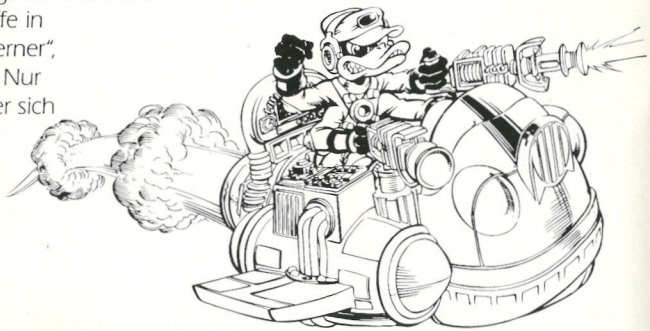
DIE RECHTSCHAFFENDEN BRÜDER UND SCHWESTERN 14

DER TO(A)DFEIND 16

EIN 'HASENSTRÄUBENDES' ABENTEUER

Im dunkelsten Teil des Universums erteilte K.O.M.P.L.E.X., der robotische Herr aller Krötenwesen, dem Toad Air Marshall den Befehl, soviele Besatzungsmitglieder des Raumschiffs „Gerechter Zorn" wie möglich gefangenzunehmen und sie in die Toad-Gefängnisse des Kröten-Imperiums zu werfen. Dies war der erste Teil seines Planes, Captain Bucky O'Hare zu vernichten.

Dead-Eye Duck, die aldebaranische Katze Jenny, A.F.C. Blinky und Erdenjunge Willy DuWitt wurden von den Toads gefangengenommen. Nur Bucky O'Hare konnte entkommen. Nun muß er das Universum durchstreifen, um seine Kameraden aus den Klauen der krötenhaften Bedrohung zu befreien. Bucky ist sich bewußt, daß schnelles Handeln angesagt ist. Ansonsten wird auch seine Superwaffe in Sektor 37, der „Warzenentferner", seine Crew nicht befreien. Nur wenn er schnell ist, kann er sich wieder seiner eigentlichen Aufgabe widmen: das Magma-Mutterschiff zu infiltrieren und endgültig zu zerstören.



Also los. Laden Sie Ihre Strahlwaffen, und zeigen Sie es den klibbrigen Kröten!

WIE MAN DAS „TOADALE" DISASTER VERHINDERT

Ihre Aufgabe ist es, die Rolle von Bucky O'Hare zu übernehmen, die vier krötenverseuchten Planeten abzusuchen und Ihre Kameraden aus den Klauen des verrückten Toad Air Marshalls zu befreien, das Magma-Mutterschiff zu zerstören und mit heiler Haut zu entkommen.

Nachdem ein Kamerad gerettet wurde, geht es zum nächsten Planeten, dann zum übernächsten etc., bis alle vier Besatzungsmitglieder befreit sind. Sobald ein Crew-Mitglied frei ist, können Sie jederzeit bis zum Spielende in dessen Rolle schlüpfen. Genau das ist der Schlüssel zum Sieg, denn manche Abschnitte können nur mit den speziellen Fähigkeiten bestimmter Personen Ihrer Crew gemeistert werden.

Nach der Befreiung von Dead-Eye Duck, Jenny, Blinky und Willy folgen vier weitere Level Ihres Abenteuers, denn die Toads und deren Mutterschiff müssen endgültig eliminiert werden. Zum Abschluß eines jeden Levels werden Sie mit einem Toad-Endgegner konfrontiert. Um ihn (oder besser ES!) zu bezwingen, brauchen Sie bestimmte Fähigkeiten und Flinkheit. Beachten Sie, daß die Fortbewegungsart der einen Person in einem Level effektiver sein kann als die einer anderen. Wählen Sie also die Person sorgfältig aus.

HINWEISE FÜR HOPPELNDE HASEN

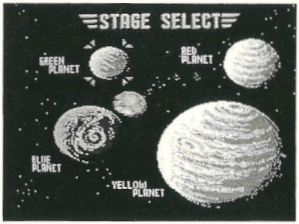
Kraftverstärker, Lebensenergie, 1-Ups und Bonuspunkte sind während der gesamten Mission zu finden. Viele liegen versteckt, und deshalb sollten Sie auch unscheinbar aussehende Objekte zerstrahlen, um eventuell Brauchbares zu entdecken. Diese Dinge sind für das Gelingen der Mission unbedingt notwendig. Sammeln Sie soviele wie möglich!

Sie beginnen mit drei Leben und verlieren eines, wenn einer der folgenden drei Umständen eintritt: Ihre Lebensenergieanzeige fällt auf Null, Sie stürzen in eine Falle oder von einer Klippe, in die See oder in glutflüssiges Magma. Sind alle drei Leben aufgebraucht, erscheint der Game Over Screen. Wählen Sie dann CONTINUE, END oder STAGE SELECT mit dem Control Pad, und betätigen Sie die START-TASTE.

Wurde CONTINUE gewählt, fahren Sie am Beginn des Spielabschnitts fort, in dem Sie Ihr Leben verloren haben. CONTINUE kann unbegrenzt angewählt werden. Mit END gelangen Sie zum Titel-Screen und beginnen ganz von vorn.

STAGE SELECT ruft den Stage Select Screen auf. Hier kann ein Stage (Planet) ausgesucht werden, den Sie noch nicht gesäubert haben. Haben Sie Stage 5 abgeschlossen, steht die Stage Select-Option nicht mehr zur Verfügung.

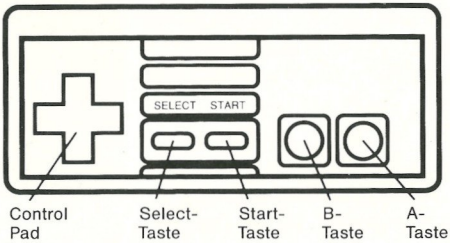
LAßT DAS SPIEL BEGINNEN



Legen Sie das Spielmodul in Ihr NES ein, und schalten Sie das Gerät an. Betätigen Sie die START-TASTE, und wählen Sie entweder GAME START oder PASSWORD mit der SELECT-TASTE. Ist Ihre Wahl getroffen, drücken Sie START. Mit der A-TASTE fahren Sie im Text fort. Wenn der Stage Select Screen erscheint, suchen Sie sich einen der vier Planeten mittels der SELECT-TASTE aus. Die START-TASTE läßt das Spiel beginnen. Sobald der gewählte Planet gesäubert ist, erscheint ein Paßwort. Betätigen Sie die START-TASTE, um zum Stage Select Screen zurückzukehren, und wählen Sie einen neuen Planeten. Es müssen alle Planeten gesäubert werden, um zum fünften, sechsten, siebten und achten Level zu gelangen.

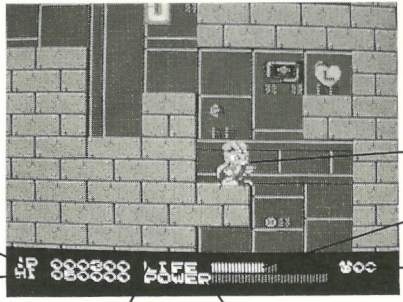
Haben Sie PASSWORD gewählt, betätigen Sie die START-TASTE. Ein Eingabefeld für das Paßwort erscheint. Mit dem CONTROL PAD hoch/runter setzen Sie den Cursor auf die korrekten Buchstaben. Ein Druck auf das CONTROL PAD nach links bzw. rechts fährt den Cursor zum nächsten Buchstabenfeld. Die Eingabe des Paßwortes wird mit der A-TASTE abgeschlossen. Haben Sie die ersten vier Level (Planeten) noch nicht gemeistert, erscheint wieder der Stage Select Screen. Sind alle Planeten gesäubert, gelangen Sie in den nächsthöheren Level (wenn Sie ein Paßwort benutzen, um im Spiel fortzufahren, bleiben die Power-Up-Funktionen erhalten).

WIE MAN DIE „KONTROLLE" BEHÄLT



START-TASTE	Spiel starten und pausieren.
SELECT-TASTE	Spielfigur wechseln (Sie können die Spielfigur jederzeit wechseln. Das gilt aber nur für schon befreite Crew-Mitglieder).
CONTROL PAD	Die Spielfigur steuern – Näheres siehe Seiten 14-15 (auf glatten Oberflächen halten Sie die Spielfigur an, indem Sie das Control Pad nach unten drücken).
A-TASTE	Zum Springen.
B-TASTE	Zum Schießen. Außerdem für den Zugriff auf die besonderen Fähigkeiten der Crew-Mitglieder (Taste kurz gedrückt halten und dann loslassen. Näheres siehe Seiten 14-15).

DER SPIEL-SCREEN, WARZEN UND SO



Spielfigur

Lebensenergie Maximum

Punktzahl

Höchste Punktzahl

Anzahl Leben

Lebensenergie

Power-Up-Anzeige

ETWAS KRÄFTIGES BRAUCHT DER HASE

1-Up
Sie erhalten ein Extraleben.

Bonus
Gibt 300 Punkte

Leben
Die maximale Lebensenergie wird erhöht und voll aufgetankt.

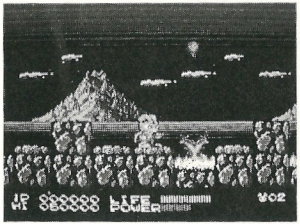
Power-Up
Sie erhalten zusätzliche Kräfte (pro Spielfigur bis zu dreimal.

Power-Up bewirkt folgendes:	Bucky O'Hare kann höher springen. Jennys Kristallkugel wird schlagkräftiger. Dead-Eye Duck kann sich länger an Wänden halten. Blinky fliegt länger. Willys Feuerkraft erhöht sich.

DIE POWER-UP-ANZEIGE MAXIMIEREN

Nur durch die Aufnahme von Power-Up-Gegenständen können die speziellen Fähigkeiten der einzelnen Spielfiguren verstärkt werden. Um die Spezialfähigkeit einer Figur anzuwenden, halten Sie die B-TASTE gedrückt und lassen sie los, sobald die Kraft eingesetzt werden soll. Je länger die B-TASTE gedrückt wurde, desto stärker ist der Effekt.

DIE TOAD-TERRITORIEN

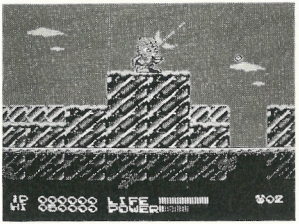


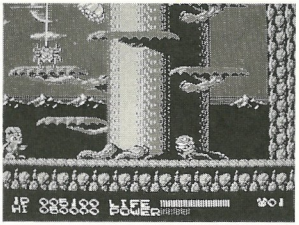
Der Rote Planet

Die spuckenden Vulkane, Lavagruben und Feuerhöhlen werden Sie am Hüpfen halten. Das gilt auch für die beweglichen Gesteinsschichten, die Sie erklimmen müssen.

Der Blaue Planet

Ein gefrorenes Ödland mit rutschigen Eisterrassen. Die Heimat der kriechenden, unberechenbaren Robotschlange.



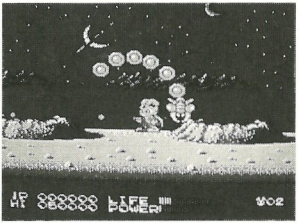


Der Grüne Planet

Ein ökologischer Alptraum, angefüllt mit unfreundlichen Spinnen, Würmern, Bienen und Fischen. Klettern Sie an trügerischen Bäumen hoch, und springen Sie einen Wasserfall hinunter, der voller Gefahren steckt.

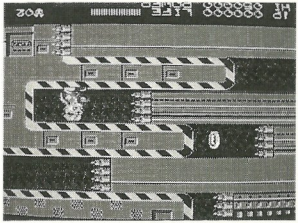
Der Gelbe Planet

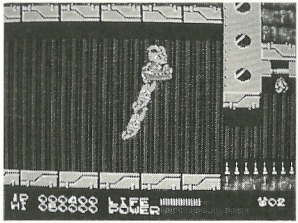
Die Krötenwesen haben den Gelben Planeten mit zahlreichen Laserkanonen und anderen netten Dingen gesichert. Sie müssen Meteoriten durch einen Asteroidengürtel steuern und eine Fahrt mit einer kosmischen Hochgeschwindigkeitsachterbahn überstehen.

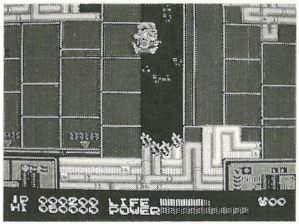


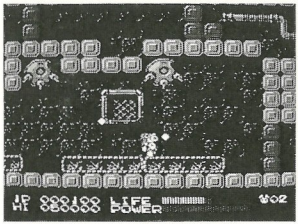
IM INNERN DES MAGMA-MUTTERSCHIFFS

Nachdem die rechtschaffenden Krötenbekämpfer befreit worden sind, müssen Sie die Gefahren innerhalb des Toad-Mutterschiffs meistern. Betreten Sie die zahllosen Räume, und weichen Sie elektrischen Strahlen, riesigen fleischfressenden Pflanzen, Anti-Schwerkraftfeldern, gigantischen Insekten und vielen anderen Widrigkeiten aus. Schließlich müssen Sie das Mutterschiff vernichten, denn sonst werden die Kröten das Universum für immer beherrschen.









DIE RECHTSCHAFFENDEN BRÜDER UND SCHWESTERN

Bucky O'Hare

Captain des Raumschiffs „Gerechter Zorn". Schießt mit seinem Neutralisator nach links, rechts und oben. Im Sprung (A-TASTE) kann er auch nach unten schießen. Dazu wird das CONTROL PAD nach unten gedrückt und dann die B-TASTE betätigt. Halten Sie die B-TASTE einen Moment gedrückt und lassen Sie sie dann los, um Bucky höher als gewöhnlich springen zu lassen.

Jenny – die Katze von Aldebaran

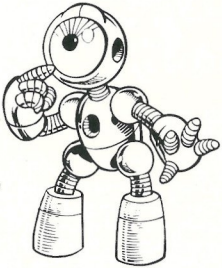
Der erste Offizier. Ihre Kristallkugel fliegt mittels der B-TASTE und wird mit dem CONTROL PAD gelenkt.

Dead-Eye Duck

Der Waffenleitoffizier des Schiffes. Mit seiner 3-Weg-Pulswaffe ist er verdammt schnell. Mit der B-TASTE kann er sich an Wänden halten.

Willy DuWitt

Der Schiffstechniker. Seine Waffe ist schlagkräftig genug, alle anwesenden Feinde mit einem einzigen Schuß außer Gefecht zu setzen. Durch die, bei Betätigung der B-TASTE, zusätzlich freiwerdende Energie werden selbst die stärksten Feinde vernichtet.



A.F.C Blinky

Android der ersten Klasse. Seine Bomben können Wände und Eis zerstören. Mittels der B-TASTE kann er für kurze Zeit fliegen.

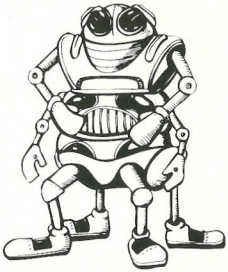
DER TO(A)DFEIND

Sturmtrupp-Kröte

Der Fußsoldat der Toad-Armada springt auf seine Gegner und zerquetscht sie.

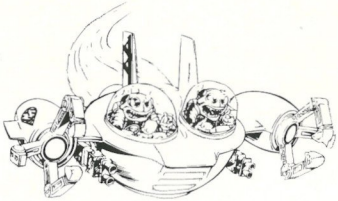
Sturmtrupp-Jet-Kröte

Einer der besten Soldaten der Kröten-Armada. Dank seines Jet Packs kann er fliegen.



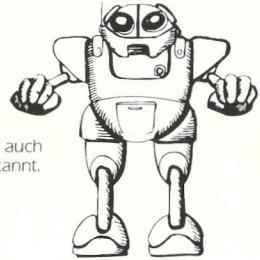
Triborg

Dieser Cyborg dreiteilt seinen Körper, bevor er angreift, was ihn zu einer dreifachen Bedrohung macht.



Double Trouble

Ein kleiner Hochgeschwindigkeits-Toad-Panzer mit zwei Mann Besatzung.



Wächter-Droide

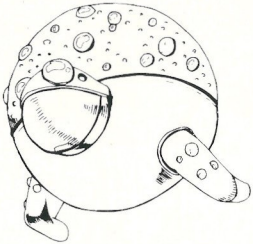
Ein froschähnlicher Droide, auch als „Grüner Zermalmer" bekannt.

Kampftausendfüßler

Dieser robotische Tausendfüßler ist ganz verrückt nach Säugetieren.

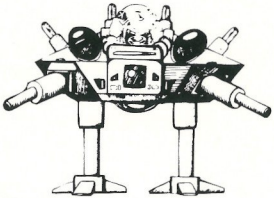
Robotschlange

Diese Hochspannungs-Robotschlange kriecht mittels ihrer Gelenke vorwärts. Geraten Sie in die Nähe des Kopfes, bekommen Sie einen gehörigen Schock.



Toad Magma-Mutterschiff

Eine Mutter von einem Schiff. Allein sein Schatten kann einen ganzen Planeten in totale Finsternis hüllen.

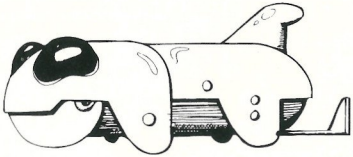


Toad-Schlachtschiff

Das absolute Schlachtschiff. Es ist angefüllt mit Double Trouble-Panzern, und genau dieser Trouble erwartet Sie.

Toad Gyro

Ein kleiner Langstreckenbomber, der dem Luftkrieg eine neue Dimension verleiht.



BEHANDELN SIE IHR PALCOM-SPIELMODUL MIT SORGFALT

- Diese Palcom-Spiel ist ein Präzisionsmodul mit komplexen elektronischen Schaltkreisen. Es darf keinen harten Stößen oder extremen Temperaturen ausgesetzt werden. Versuchen Sie niemals, das Modul zu öffnen.

- Die Steckleiste darf nicht berührt werden oder mit Wasser in Kontakt kommen, da ansonsten die Schaltkreise beschädigt werden können.

- Vergewissern Sie sich, daß das NES-Basisgerät ausgeschaltet ist, bevor Sie ein Spielmodul einlegen oder entfernen.

BEMERKUNGEN

BEMERKUNGEN

BEMERKUNGEN

! WARNUNG !

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System™ (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Gerätes kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Gerätes.

PALCOM™
SOFTWARE

PALCOM SOFTWARE™ IS A TRADEMARK OF PALCOM SOFTWARE LIMITED.
©1991 CONTINUITY GRAPHIC ASSOCIATES, INC. LICENSED BY ABRAMS/GENTILE ENTERTAINMENT, INC., AND HASBRO, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 1992 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan